

# LOS ELOHIM, CAÍDOS Y NEPHILIM. ARQUETIPOS, SIMBOLOGÍA E ICONOGRAFÍA DEL MITO NARRATIVO Y LITERARIO DEL ÁNGEL

Por *Gabriel García Mingorance*

Antes de comenzar este estudio lo primero que impacta al investigador, es el inmenso volumen de artículos y documentos valedores del concepto de mito así como deudores del mismo. Algunos tratan la esencia del mismo, otros sobre los tipos de historias míticas, así como sus posibles interpretaciones. Una tela de araña difícil de desenmarañar, pues entre tanta reflexión la perspectiva se difumina hasta desaparecer, ya que es posible que aparte de los estudiosos contemporáneos de dichas historias, Aristóteles, Heráclito, San Agustín, y un largo etc. de autores; la visión actual de estos relatos primigenios se encuentre viciada sin remedio. Pensadores actuales, que no sólo se centran en la mitología greco-romana, podemos destacar a Lévi- Strauss<sup>1</sup>, Malinowsky<sup>2</sup>, Jung, Bachelard, Gilbert Durand<sup>3</sup> y Tolkien, como los más importantes. Existen muchos más, pero entraríamos en disquisiciones de escuelas interpretativas, corrientes mitológicas, que quizás no nos permitirían un análisis concreto de aquello que pretendemos mostrar. Sin embargo este artículo busca una relación, una posible Intermedialidad entre este fascinante y

---

<sup>1</sup> Lévi-Strauss, en sus cuatro volúmenes sobre mitología como por ejemplo *Les mythologiques: Le cru et le cuit*, desarrolla un estudio estructuralista a través de una perspectiva psicoanalítica del mismo.

<sup>2</sup> Malinowsky realiza un estudio del mito referido al ámbito de la antropología de carácter funcionalista. B. Malinowski, *Magia, ciencia y religión*. Editorial Ariel, 1994.

<sup>3</sup> Realizan un análisis arquetípico de los personajes míticos desde diversas perspectivas, tanto iconográficas como psicoanalíticas.

extenso campo que son los mitos, con la cinematografía. *Aristóteles*<sup>4</sup> y Platón, señalaban que aquel que conoce los mitos y los comprende, encontrará la sabiduría mucho antes que el que los ignora, así como una mejor comprensión de la realidad.

El cine y la literatura, como ocurría en otros tiempos con otros medios de comunicación, se han convertido en una de las mayores fuentes a la hora de utilizar mitos y adaptarlos según sus conveniencias. Sin embargo los estudios relacionales entre ambas disciplinas, son escasos y tan sólo podríamos citar a un puñado de autores que en el mejor de los casos han publicado interesantes obras sobre arquetipos y temas mitológicos presentes en el cine; Jordi Balló<sup>5</sup>, Román Gubern<sup>6</sup>, Francisco Javier Tovar<sup>7</sup>, Isolde Standish, Janice Rushing, Wayne Macmullen, Scott Stroud, Leeroy Dorsey, e incluso Stephen King<sup>8</sup>; algunos de ellos editados en el “Western Journal of Comunicación”. Con esto no pretendemos decir que no existan estudios sobre la materia, lo que intentamos desvelar es que son escasos, siendo la mayoría referentes a determinados conceptos concretos del mito y el cine, y no sobre aspectos generales que definen estas relaciones, así como sus procesos intermediales en narrativa, arquetipos, estética...

En cuanto a películas ejemplificantes o significativas a la hora de la representación del mito podemos señalar las siguientes: *Matrix*, *El Cielo sobre Berlín*, *El señor de los Anillos*, *Nosferatu*, *Excalibur*, *Metropolis*, *Quo Vadis*, *La novia de Frankenstein*, *Más allá de los sueños*, *Jasón y los Argonautas*

## 1. MITO, FÁBULA, CUENTO, RELATO, GUIÓN. EL LENGUAJE DEL MITO.

Existen multitud de mitos, desde la época oscura de Grecia, hasta los más recientes, creados por autores en este caso, contemporáneos. Sin embargo el terreno de la mitología es resbaladizo y complejo; no podemos no obstante obviar las toneladas ingentes de material, que se ha venido escribiendo y que sin embargo no puede o no podemos considerarla como mitos. En nuestro afán por desentrañar lo compli-

---

<sup>4</sup> Aristóteles en el libro de la *Retórica*, el primer volumen que pretendía aportar unas pautas al escritor de tragedia griega, promoviendo unos estilos y usos determinados a la hora de crear dichas obras, muy en consonancia con las pautas clave en la creación de la mitología griega.

<sup>5</sup> Un libro muy interesante donde realiza una comparativa entre el cine y los aspectos mitológicos de J. Balló, X. Pérez, *La semilla inmortal*, Anagrama, 2006.

<sup>6</sup> Un libro sobre los mitos heroicos en el cine contemporáneo. R. Gubern, *Espejo de Fantasmas*, Espasa, 1993.

<sup>7</sup> F.J., Tovar Paz, *Un río de fuego y agua. Lecciones sobre mitología y cine*, Cáceres, Universidad de Extremadura, 2006.

<sup>8</sup> S. King, *Danza Macabra*, Valdemar, 2006.

cado que resulta estudiar este mundo, daremos unas breves claves que nos orienten en esta vorágine mitológica. En un primer lugar y citando a uno de los autores que estudia la parte más teórica y abstracta del mito, *Roland Barthes*<sup>9</sup>, señala que el mito constituye un lenguaje propio, una forma y no sólo un contenido. Según sus postulados, cualquier cosa podría llegar a ser mito, si cumple unas determinadas condiciones semiológicas. El mito dispone de un signo propio, creado desde sus inicios que lo determina y configura como una narración peculiar que el lenguaje común, o literario carece. Dicho signo viene referido en parte, a la construcción del lenguaje y la narración, así como la característica clave de sus personajes. Barthes afirma que el mito, no es eterno, puede variar en función del que lo que se lee o se piensa. Es aquí donde comenzamos a prever, el papel fundamental que han tenido procesos intermediales en esta transformación y transfiguración de los mitos, en medios muy distantes (sólo en el tiempo) como por ejemplo el cine. Si bien un guionista, director, productor, o cualquier diseñador de atrezzo, post-producción, a la hora de enfrentarse a la adaptación y/o creación de un filme que vaya a contener aspectos míticos; lee, piensa, y más tarde transfigura y transforma aquello que hace 1500 años, o tal vez 30 años, fue creado como un universo propio, cuasi paralelo, que se esforzaba en explicar determinados aspectos de la realidad. Cuando contemplamos en la pantalla de cine o leemos un libro como, *Troya*, *Excalibur*, *El Señor de los Anillos*, *Dogma*, *Matrix*, *Cloverfield*, o una recreación literaria actual... no vemos el mito eterno, admiramos una completa variación, una intermediación, en definitiva una transfiguración cuyas consecuencias en ese mito primario, serán muy determinantes.

Para continuar con este artículo debemos aportar una definición de mito que aparte de la que Barthes nos ofrece, nos permita avanzar más en este análisis tan complejo. Según Mircea Eliade, “el mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el Cosmos, o solamente un fragmento como, por ejemplo, una isla, una especie vegetal, un comportamiento humano, una institución.”<sup>10</sup> Hemos elegido esta definición, por ser una de las más completas. Aun así, quedan algunos aspectos fuera que son pertinentes introducir. En otro de sus intentos por delimitar el concepto de mito, lo considera como historias sagradas, al menos para los pueblos o gentes que fueron contemporáneos, o que profesan una religión basada en ellos, lo que nos lleva a otro termino, el de historias verdaderas, que no quiere decir que sean totalmente reales. El término verdadero se refiere a la explicación de aspectos

---

<sup>9</sup> R. Barthes en su libro de *Mitologías*, Biblioteca Nueva, 2012. Páginas 199 en adelante.

<sup>10</sup> M. Eliade, *Aspectos del mito*, Paidós, 2000, p. 17.

de la realidad que de una manera determinada se explican como veraces, aunque no sean fieles a la misma, lo que podríamos denominar como una interpretación intertextual. En la actualidad, hablar de mito, lleva implícito el concepto de falsedad o invención, pues para la razón, el estudio de los mismos rebaja su condición a fábula, cuento o ensoñación, que el profano no puede entender. Aunque en cierto modo, lo son, muchos autores critican este hecho, como un ejemplo más de la relativización<sup>11</sup> de los tiempos en que vivimos. Depende de quien lea el mito o interprete, la historia será más verdadera o falsa, es algo a tener en cuenta, pero lo que no podemos hacer sistemáticamente, es considerar un mito como una fantasía, proveniente de un escritor aburrido, que buscaba la gloria a través del tiempo. La mitología es, y será, una herramienta más, para explicar los misterios humanos, quizá la más efectiva y efectista. Bruno Bettelheim<sup>12</sup>, afirma que el mito posee unas características similares al cuento o la fábula, tales como ritos de pasaje o expresión simbólica de la realidad, pero que sin embargo, la distinción entre ellos más vehemente es el carácter pesimista, no admonitorio, de los primeros, así como unos caracteres bien diferenciados, tales como personajes heroicos, dioses, la providencia y el *destino*<sup>13</sup>.

Las historias son limitadas y a su vez las topologías sobre mitos también. Sin embargo el proceso que se genera desde el mito primordial, hasta el guión de cine queda marcado expresamente. Distinguimos tres puntos de vista; en el primero podemos considerar el mito cinematográfico, como una adaptación directa de una obra literaria, dramática, como por ejemplo, Drácula o Frankenstein. El segundo anclaje deriva de la adaptación directa desde el mito que suponemos como primigenio, el mito de Prometeo, a la obra final filmica. Por último esta *adaptación intermedial*<sup>14</sup>, puede provenir de cualquier disciplina artística no literaria que a su vez se utilizó para inspirar el libro, novela en cuestión o una anterior obra cinematográfica que ya utilizó este concepto de creación de la vida por parte de una entidad profana como es el ser humano. Es decir, hasta llegar a la película de Drácula, de Francis Ford Coppola, partimos de la concepción del vampiro, quizás el primer asesino inmortal, Caín, pasando por la fabulación y cuentos para viejas de muchas civilizaciones sobre animales bebedores de sangre, llegando hasta las leyendas de los Cárpatos, atravesando la obra literaria que a su vez se

---

<sup>11</sup> Barthes utiliza expresiones similares en su libro, *Mitologías*.

<sup>12</sup> Capítulo "Cuento de hadas frente a mito", en el libro, B. Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Barcelona, Crítica S.L. 2005.

<sup>13</sup> *Destino y providencia*, a menudo reflejados a través de la figura del Oráculo, parte conformante de la mayoría de mitos, sobre todo aquellos que incluyen forjas heroicas.

<sup>14</sup> R. Gómez Alonso, *Paradigmas de la representación audiovisual. Experiencias intermediales del documental performativo*, nº 98, pp. 125-135.

basó en las vivencias de Vlad el Empalador, admirando las primeras adaptaciones teatrales-cinematográficas, pasando por Nosferatu, hasta llegar a nuestros días con adaptaciones más o menos formales, como la de Coppola.

La pregunta o interrogación que aparece es, ¿a qué atendió el guionista de la última película sobre vampiros? ¿Al arquetipo cainita del génesis? ¿A las leyendas antiguas? ¿O tal vez se inspirara en el Drácula de Christopher Lee o de Coppola? ¿Cuál es el *original*<sup>15</sup>? Muchas preguntas sin respuesta que tan sólo hallaremos, si por un momento cerramos los ojos, pensamos en Drácula, y vemos qué imagen, estructura narrativa y arquetipo, de este personaje mítico, se nos viene a la mente. Después de este largo proceso, eso que nosotros recordamos, es lo que hoy en día se ha transformado este mito, y que con toda probabilidad, el modo de contar y representarlo, variará en años venideros, ya que es un proceso continuo de *mutación*<sup>16</sup>. Por tanto el lenguaje del mito, es característico, aunque variable, como la mayoría de las construcciones dramáticas, aunque siempre conservara una estructura primordial, ya señalada, que nos permitirá regresar desde la última adaptación, hasta la primera invención.

## 2. MITO Y SU CREACIÓN, EL FRACASO DE BEOWULF POR TOLKIEN. LA NARRACIÓN DEL MITO CINEMATOGRAFICO.

*Joseph Campbell*<sup>17</sup> reflexiona sobre este punto, llegando a la siguiente conclusión “Es –y siempre será (en referencia a la existencia del mito), mientras exista la raza humana- [...] poéticamente renovada no en términos de un recuerdo del pasado o de proyección futura, sino del ahora: dirigida, no para provecho de los pueblos, sino para despertar a los individuos en el conocimiento de sí mismos”<sup>18</sup>. De esta respuesta entresacamos dos conceptos importantes. En primer lugar los mitos forman parte del ser humano, para el conocimiento de su identidad, cambiando en el modo en que se cuentan. Como apuntamos antes en nuestra exposición, el cine, se ha convertido en uno de los medios más prolíficos a la hora de adaptar y crear mitos, con una poética propia, pero igualmente efectiva que las que usaron otros artistas. Sin embargo esa manera de contar, bebe irremediamente de la literatura, así como de la poesía, del mito.

---

<sup>15</sup> *Original*, referido en la concepción de origen, primordial.

<sup>16</sup> *Mutación* utilizado en el concepto que *Jake Tilson* señala como, apropiación de una imagen cambiando su significado, diseñando códigos o transformándolos, tanto en su transmisión como en su recepción.

<sup>17</sup> J. Campbell, *Los Mitos, su impacto en el mundo actual*, Kairos, 1972, p. 307.

<sup>18</sup> *Ibíd.*

Un aspecto importante a la hora de la creación de una mitología radica en la necesidad del autor o colectivo, por explicar algo que hasta ahora no se había contado, o de plasmar hechos de relativa importancia, dadores en el futuro de una identidad cultural que perdure a través de los tiempos. El poeta de Beowulf, de origen anglosajón, crea este relato mítico para que las acciones de su compatriota no queden en el olvido, tanto las maravillas, como las desgracias acaecidas. Tolkien, sin embargo, afirma que *Beowulf*<sup>19</sup> es uno más de los fracasos en la mitología anglosajona, pues, aunque su autor proviene de las tierras inglesas, encarna al personaje en Dinamarca, utilizando, infinidad de elementos de las historias nórdicas. Esto que señala Tolkien<sup>20</sup>, como una ausencia completa de mitología original anglosajona, deriva en dos vertientes; primero, señala la posibilidad de que Inglaterra careciera de una identidad propia suficiente como para ser capaz de dar respuestas a los misterios humanos a través de sus propios artificios, y segundo, nos revela el afán de Tolkien, por dotar a su país de una mitología nueva, que al menos sea capaz de explicar lo que ocurre y las raíces de su pueblo, El Señor de los Anillos. La creación de los elfos, del lenguaje élfico, de la historia de la Tierra Media, sería pues un reflejo de la propia Inglaterra, pero, ¿Qué ocurre si el cine decide rodar una película sobre ello? La trilogía del Señor de los Anillos, de Peter Jackson, supuso el proyecto más ambicioso, en cuanto a la recreación de una historia mítico-literaria se refiere, con innumerables beneficios y premios a sus espaldas. Sin embargo, como señalaron los descendientes de Tolkien, ¿supone una vulneración o quebrantamiento de lo que el autor escribió o pretendió? Resulta complicado responder a esta pregunta sin caer en viejos tópicos, como que la duración de un film es limitada, parece imposible incluir y representar todos los motivos de la historia, etc. Por ello, por el peculiar modo, poesía que tiene el cine de contar un relato, mutila sin remedio, aquello que se pensó immaculado. Esto sucede, con todas las recreaciones que haya realizado el cine ya sean míticas o no, pues en unos casos, resulta imposible representar al pie de la letra los sucedido en el mito, pues presentaría rasgos incomprensibles para el espectador, difíciles de encajar en la lógica del guión, y sobre todo, aunque existen medios tecnológicos que permiten su desarrollo, la película cinematográfica dura 120 minutos como media, siendo imposible narrar por entero las peripecias de Frodo, Ulises, Beowulf, Odin, o los Reyes Yama.

---

<sup>19</sup> Vencedor de monstruos que libró a Dinamarca del malvado Grendel, una criatura demoníaca, sucediendo a Crothgar como rey. La última adaptación cinematográfica realizada en animación 3Dm parte del director Robert Zemeckis, con título homónimo, *Beowulf*.

<sup>20</sup> Diversos artículos que intentar desvelar este hecho, recopilados en el libro, *Tolkien o la fuerza del mito*.

Estos conceptos, evidentes en muchas ocasiones, siempre obligan al trabajador del cine a recortar, seleccionar y elegir, qué utilizar o no. El proceso clave de Intermedialidad, que sin remedio, cambia para siempre aspectos del mito, transformándolos, o bien relegándolos al olvido. ¿Alguien sabe algo de Tom Bombadil, si no ha leído el libro?

Mito y estética, transfiguración y creación, arte e iconografía. El mito del Cthulhu, Dagon y otros universos del gótico punk (Mundo de tinieblas.) La influencia de la representación cinematográfica del mito.

La representación del mito a lo largo de la historia ha sido plasmada de muy diversas formas y en la mayoría de manifestaciones artísticas. No entraremos en sus expresiones, pero sí en aspectos que nos ocupan en el cine contemporáneo. Existe una brecha en la modernidad, también llamada posmodernidad, que provoca un cambio tanto en la narrativa cinematográfica, como en su representación. La adaptación de la imagen mitológica y su plasmación en dichas películas a partir de este punto de inflexión, sufre la misma mutación. Dos movimientos marcados en el tiempo, el *ciberpunk*<sup>21</sup>, y el *gótico punk*,<sup>22</sup> como su posterior expresión, han ejercido y ejercen un factor clave en el dibujo del mito cinematográfico. Desde *Blade Runner*, hasta *Matrix*, y con el posterior alumbramiento a partir de los años 80, coincidente con la explosión de los juegos de simulación terrorífica, el rol, surge el gótico-punk, cuyas figuras icónicas, parten de universos mitológicos, *cosmogónicos*<sup>23</sup>, como son los relatos, estudios y narraciones del Cthulhu. Imágenes terroríficas, paisajes oscuros, personajes trágicos, músicas estridentes y fantásticas, sombras y figuras retorciéndose en lo más profundo de seres y lugares atormentados. Tim Burton, Bruce Wayne, *Dark City*, *El Cuervo*... son los primeros exponentes claros de esta nueva estética y extendida, que proveniente de elementos del expresionismo alemán (*El Gabinete del Doctor Caligari*), conforman una peculiar manera mítica de narración y construcción icónica cinematográfica. Este modelo de representación posee dos axiomas que a través de su estudio, desgranaremos el funcionamiento interno de la iconografía mitológica en el cine.

---

<sup>21</sup> *Cyberpunk*, es un movimiento que nace a finales de los años 70, que combina el auge del estilo punk, con la irrupción de las nuevas tecnologías, tales como los ordenadores, y los robots. Muchas obras tanto de literatura, artísticas y cinematográficas, se inspiraron y crearon universos basados en esta cultura de fusión. Un ejemplo paradigmático es *Blade Runner*.

<sup>22</sup> *Gótico punk* es un movimiento artístico y social que surge a finales del siglo XX, heredando conceptos del ciberpunk, e introduciendo el carácter tenebrista y pesimista de la época gótica. Coincide con el desarrollo del Cyberpunk, aunque llega hasta nuestros días, enclavado más como un estilo narrativo y artístico que social.

<sup>23</sup> Es un tipo de mitología, que intenta explicar la realidad desde la creación misma del universo hasta su destrucción final.

Como primer axioma tomaremos el concepto de *muerte visual*<sup>24</sup>. La muerte visual, nos remite a la creación de una iconografía, que juega y desafía al mismísimo Caronte. Los aparecidos, fantasmas, los lejanos, se desvanecen como vaporosas formas, incluso dejan rastros por su paso por el mundo, pero son visibles, incluso forman parte de la realidad. Esta recreación constante de la muerte, provoca, que presenciar mutilaciones cinematográficas sea algo tan común, como ver a un hámster pasear por su curiosa ruedecita. Una estética prolífica que conjuga, fantasmas borrachos, diablos fumadores, con robots sin manos, como novias cadavéricas, típicas de cualquier talk-show de la tarde. Resulta una representación banal de un mundo de tinieblas, lleno no obstante, de posibilidades.

El segundo axioma podemos ejemplificarlo a partir del mito del Cthulhu. El universo creado por Lovecraft y sus seguidores, habla de una realidad basada en el estudio de lo invisible, e incluso la adoración de seres extraordinarios extinguidos o desaparecidos hace eones. Estos dioses, se presentan en la realidad que conocemos de muy diversas formas, pero con dos características clave; en primer lugar, la forma del horror y en segundo lugar, la creación del simulacro, como forma de locura, control, evasión. Estos dos fenómenos están presentes en la mayoría de cine llamado de terror, thriller, gore, e incluso el convencional. La *creación del simulacro*<sup>25</sup> estético-narrativo, como ejemplo más claro podemos citar *Matrix*, aunque exponentes cinematográficos y literarios, hay cientos, y no solo desde el estreno de la famosa saga, sino como ya hemos citado, desde incluso los primeros pasos del cine. Lo que si es cierto es que a partir de los años 80 y 70, a través de esta quiebra de la modernidad, este fenómeno se vuelve más acusado. La representación del horror, es algo que desde la noche de los tiempos resulta muy habitual en la mayoría de las expresiones artísticas del hombre. Sin embargo, la mutación existente radica en que su uso, ya no forma parte de un uso exclusivamente, admonitorio, mítico-explicatorio, si no que se ha convertido en una forma más de placer estético-narrativo, una explosión de lo más terrible del mundo-hombre, a través del cine. El Cthulhu es sólo un ejemplo mitológico del origen de este fenómeno, ya que, toma partes de narraciones clásicas del mito, transformándolo en algo diferente.

En cuanto al aspecto de la creación del simulacro mítico, volvemos a remitirnos a *Matrix*. La clave de la representación, el interés creciente posmoderno en lo visible, lo experimental, apartando el concepto de invisibilidad, crea y provoca, reflexiones como la de la película de los hermanos Wachosky. ¿Qué es lo real? Si

---

<sup>24</sup> Representación de lo invisible, e intangible, reduciéndolo a la banalidad humana, misterios como la muerte y la vida, el horror y el placer, se entremezclan.

<sup>25</sup> Uno de los autores más destacados que estudian el simulacro, como forma de Intermedialidad es J. Braudillard, en su libro *La Precesión de los Simulacros*, ed Kairos, 1978.



indagamos más a través del universo mítico del Cthulhu, encontramos difícil respuesta a esta pregunta. Lo invisible, se topa con lo real o visible, lo modifica, destruye y transforma. Aunque la mitología se afana por explicar los misterios del mundo, sin embargo en este instante somos incapaces de diferenciar lo visible, de lo invisible, ya que comparten nexos de unión que se entremezclan y distorsionan. Por tanto los recursos disponibles en la narrativa e iconografía mítica cinematográfica, parten una vez más de la recreación del simulacro, es decir, su explicación casi obsesiva, para poder desentrañar los misterios humanos. Desde el mismo instante que hemos perdido la perspectiva, posmodernidad; los valores anclados desde hace mucho tiempo se derrumban a la misma velocidad que las Torres Gemelas. Quizás el método más efectivo es regresar a esta mítica, mutada, del simulacro del horror, un Matrix de zombis y seres crueles. Una *Danza Macabra*<sup>26</sup> un espectáculo sin fin, sin aparente orden.

Ante una de las últimas adaptaciones de Stephen King, la película 1408, basada en un relato corto del autor, podemos situarnos en la piel del protagonista, Mike Enslinn. Nuestra existencia se basa en certezas de las que tan solo nosotros estamos convencidos de su carácter real. En nuestra vanagloria, nos alojamos en la habitación del mal, por mero placer de contemplar algo que nos proporcione un estímulo por el que seguir viviendo. Nos sentamos en el sofá, encendemos la televisión, cogemos algunas botellitas del mini bar, y esperamos a que aún arriesgo de morir o caer en la locura, algo se manifieste pudiendo creer al fin en que lo invisible existe, “Al hotel Dolphin le doy 8 calaveras”, a la modernidad...nada.

### 3. MITO Y ARQUETIPO, LOS MÁS FAMOSOS MITOS USURPADOS POR EL CINE Y SU ADAPTACIÓN EN PERSONAJES Y NARRACIONES.

El apartado que nos ocupa ahora despertó intereses que en función de la época y el autor que lo trató, intentaron, por ejemplo, discernir el origen del vampiro en el cine, así como de muchos otros monstruos (hombres lobo, espectros, entes sobrenaturales), antagonistas y héroes míticos. Los mitos primordiales, es decir, aquellos cuyo afán es el de explicar la creación del cosmos, utilizando arquetipos y narraciones muy peculiares, han proporcionado a la cinematografía, así como a la mayoría de disciplinas artísticas, una base increíble, para elaborar sus obras. Muchos autores han discrepado, sobre qué mito es el más recurrente o qué personaje, es el más popular. Podemos atender a ejemplos muy claros, como historias de fantasmas

---

<sup>26</sup> Cuyo autor es Stephen King, en el que no sólo analiza este fenómeno, sino que también lo extrapola al resto de medios de comunicación, en especial la televisión.

o aparecidos, monstruos de diverso calado, vampiros, magos, hombres lobo, o héroes mesiánicos, etc. Resultaría imposible concretar algo tan indeterminado si no atendemos a los orígenes, del relato mitológico, en la época oscura griega. En este apartado del artículo señalaremos una clasificación referida al arquetipo convencional de héroe que muchos autores señalan como uno de los personajes monolíticos, presentes en la cinematografía contemporánea, deudora en este caso directamente del relato mítico ancestral. Siguiendo unas *pautas determinadas*<sup>27</sup>, aunque pueden existir mejores y muy variopintas, podemos distinguir tres tipos de héroes y villanos que se repiten en el cinema actual, herederos de esos arquetipos heroicos de muchas tragedias, leyendas o historias mitológicas:

1. Valedores de la humanidad---Destruidores de la humanidad.
2. Autores de hechos maravillosos---Autores de hechos atroces.
3. Campeones y guerreros.

En valedores/destruidores de la humanidad distinguimos otras tres categorías: fundadores de pueblos y dinastías---destruidores de pueblos y dinastías; magos---brujos; y vencedores de monstruos---creadores de monstruos. En esta primera clasificación encontramos personajes tan variopintos como Moisés, como fundador de pueblo, el terrible Sauron, como destructor de la Tierra Media; Merlín el Mago, o Vadmorda, la malvada hechicera de Willow; Beowulf el asesino de Grendel, el demonio de Crothgar, o Magneto de los X-Men, que intenta durante toda la saga, convertir a la raza humana en meros espantajos.

La segunda clasificación referida a autores/testigos de hechos maravillosos o atroces, vemos infinidad, muchos de ellos identificados con *héroes mesiánicos*<sup>28</sup> o bien villanos demoníacos, desde San Juan hasta Neo en la película de *Matrix*, hasta la locura de Anakin Skywalker, exterminando a la orden Jedi, o Michael Corleone o el Ángel Gabriel en *Ángeles y Demonios*, contemplando el asesinato sin piedad de todo aquel que se interpone en su camino. También en esta clasificación se incluyen los visitantes a los infiernos---dueños de los infiernos, tales como Orfeo, o quizás John Rambo en *Acorralado*, o Peter Parker en la lucha contra Venon, puntos fundamentales, a la hora de forjar la personalidad heroica, así como en la construcción del antagonista destructor que es alguacil de ese infierno particular, Syd el

---

<sup>27</sup> Clasificación extraída y modificada de la propuesta por Antonio Sánchez-Escalonilla, en su libro, *Guión de Aventura y Forja del Héroe*, en el capítulo, “Las huellas del Mito”.

<sup>28</sup> Como héroe mesiánico, Jordi Balló y Xavier Pérez, en el libro *La semilla inmortal* lo encuadran también en la categoría de *intruso-benefactor*, pp. 55-69. Seres divinos o semidivinos, en cuyo caso poseen poderes especiales, y que no pertenecen a la comunidad a la cual son enviados, para realizar actos maravillosos, así como una acción de “reconocimiento colectivo.”

malvado niño psicópata de *Toy Story* o el Satán bebedor y fumador de puros, de *Constantine*.

La última clasificación posee una delgada línea entre el bien y el mal, pues los campeones y guerreros, basan sus historias en el uso de la violencia, lo que en muchas ocasiones pueden intercambiarse o confundirse en el relato cinematográfico. Este uso reiterado, suele excusarse, en el relato mitológico, pero no así en el cinematográfico, ¿De verdad es necesario que Steven Seagal asesine a 120 personas para rescatar a su novia de unos despiadados traficantes de armas? Ejemplos, desde Hércules, hasta Conan, pasando por las innumerables adaptaciones y obras que utilizan estas pautas de héroe o villano arquetípico.

Con esta breve exposición no pretendemos arrojar luz, sobre cuales, sino mostrar una de las raíces arquetípicas en las que el cine ha basado la mayoría de sus narraciones míticas, fundadas en *estructuras primordiales*<sup>29</sup>, o bien en adaptaciones postreras, ya sea de obras literarias o de diverso cariz, el llamado héroe clásico y antagonista del mismo.

### **¡Tan Lejos, Tan Cerca!**

Secuela de una de las obras más reflexivas hasta la fecha, realizadas sobre la figura del Ángel en el mundo, ¡Tan lejos, Tan Cerca! (*Far Away, So Close!*), nos sumerge de nuevo en una historia existencial, que sucede en un Berlín pos-derrumbamiento del muro. Dos Ángeles, Rafaela (Nastassja Kinski) y Cassiel (Otto Sander), mantienen el diálogo que hemos transcrito, poco antes de que Cassiel, se convierta en humano, en pos de salvar de la muerte a una niña. La elección de este film, no radica en su especial relevancia, ya que aún siendo la secuela del Cielo sobre Berlín, generó menor repercusión que su antecesora. Dicha elección se basa, entre diversos aspectos reveladores que ya exponía el primer film de Wenders, por el contexto temporal en el que se hizo, después del famoso hecho de la caída del muro de Berlín, así como las posibles repercusiones que ello tuvo sobre Alemania, y el mundo. Centraremos nuestro análisis en la imagen cinematográfica del ángel, a partir de los años 70, donde muchos autores señalan como la irrupción de una nueva época llamada posmodernidad. Las películas de Wim Wenders son una excepción en la producción cinematográfica durante este período, ya que la mayoría de adaptaciones que contienen el aspecto mitológico del ángel, se fijan en gran medida la con-

---

<sup>29</sup> Jordi Balló y Xavier Pérez en el libro *La semilla inmortal*, señalan que estas historias primordiales míticas, o esquemas mitológicos, corresponderían a una clasificación de 21 con sus sucesivas variantes, que se vendrían repitiendo y modificando a lo largo de los tiempos, en todas y cada una de las manifestaciones dramáticas del ser humano, así como por supuesto en la cinematografía mundial.

trpartida del mismo, el demonio, o ángel caído, dejando el lado luminoso, olvidado y vilipendiado, por la baja calidad y cuidado del mismo, hecho que pondremos de relieve a lo largo de este breve análisis. Por ello elegimos la secuela del Cielo sobre Berlín ya que pesar de ser más un ensayo poético que una película al uso, aporta una visión del ángel muy interesante que nos servirá para explicar todo cuanto ha acontecido a esta fascinante figura mitológica.

En ambos films se desarrollan casi idénticas historias, dos ángeles, deciden convertirse en humanos, gracias al amor que profesan por ellos, lo cual les conducirá, o bien a jamás regresar al cielo, o como sucede en ¡Tan Lejos, Tan Cerca!, un irremediable sacrificio, con la consiguiente muerte terrenal. Así mismo, debemos señalar que a través del estudio de este film, iremos desgranando aquellos conceptos importantes, señalados a lo largo de este artículo, que forman parte del mito y en concreto de la mitología del ángel, así como su representación cinematográfica contemporánea, en especial en la obra de Wenders.

#### 4. ORÍGENES DE LOS ÁNGELES, MITO Y CARACTERÍSTICAS.

La figura del Ángel, ha sido siempre objeto de estudio y controversia a lo largo de los siglos. Tres religiones actuales comparten nexos de unión con esta figura mítica, el judaísmo, el cristianismo y el islam. No entraremos en aspectos teológicos o doctrinarios, ciñéndonos a conceptos ex sacros ya que no pretendemos estudiar su existencia o no. Nuestro cometido se centra en averiguar la evolución de este personaje clave que nace de estas tres religiones, y que será sometido a un proceso intermedial a lo largo de los siglos, hasta nuestra actualidad.

Como hemos señalado a lo largo de este artículo, para conseguir analizar un esquema mítico, hemos de dirigirnos a sus raíces, por difusas que parezcan, para así poder trazar una *línea de desarrollo intermedial*<sup>30</sup> hasta la actualidad. Muchos autores señalan que en cuanto aspecto iconográfico, la figura del ángel sea un heredero de las prácticas artísticas mesopotámicas. El Lammasu o toro alado, es una de las primeras representaciones que nos sugieren la fusión entre algo semidivino con la figura humana. Después ahondando en la mitología griega, aparecen dos personajes muy similares, Hermes e Ícaro. El primero es el mensajero de los dioses, ataviado con unas zapatillas con alas, que sirve de intermediación entre el Olimpo y los habitantes de la Tierra. El segundo es Ícaro, el portador de las alas de cera, que al desafiar a los dioses griegos, intentando llegar hasta ellos, vera sus objetivos frus-

---

<sup>30</sup> Esta línea manifestaría las modificaciones, tanto adiciones como eliminaciones, en las narraciones y representaciones de un objeto a estudio.

trados ya que se acercara demasiado al sol, derritiéndose sus alas, cayendo al vacío, al inmenso mar. Una tercera figura que se ha abordado en el estudio de los ángeles, es la de Eros, o como se le conoce en la mitología romana, Mercurio. En realidad este personaje posee dos vertientes, la primera más griega, asociada con el culto al amor y al “parcheamiento” de la creación de los dioses por parte del travieso Eros; y por otro lado, Mercurio, la alquimia, y toda la tradición medieval, de la búsqueda de la sabiduría, la piedra filosofal. Todos estos personajes y esquemas iconográficos, se ponen de manifiesto en la tradición de las tres religiones citadas, en la figura de los ángeles, cuyo significado posee dos conceptos, según se lea en la Biblia, Torá, Corán. La palabra ángel, elohim en hebreo, nos remite al significado de enviado-mensajero pero también puede ser interpretado como intermediario, entre lo divino o invisible, Dios, y los seres humanos. Muchos autores han estudiado el especial caso de los ángeles a lo largo de la historia, desde los escribientes de la Biblia, hasta un personaje, del que se desconoce su existencia verdadera, llamado Dionisio de Areopagita. Alrededor del siglo IV después de Cristo, elaboró una compleja obra que llega hasta nuestros días, en la que desgrana la naturaleza de los ángeles, su orden, su número y su mandato. Entre lo enigmático de la obra y lo difícil de su interpretación, no es hasta, Santo Tomás de Aquino donde se realiza una profunda reflexión del ángel, en el mundo, así como su papel en la creación. Intentando salir de disquisiciones teológicas, lo que es seguro, es que la figura de este personaje mítico, ha sufrido en gran medida el paso del tiempo, en su representación. Desde mensajero, destructor vengador ejecutor de la mano de Dios, hasta las representaciones actuales, más acordes con la figura del ángel caído que de un ser semidivino que se encuentra por encima del bien y del mal.

El ángel siempre ha sido un concepto difícil de tratar que a conveniencia del que lo usara adopta una forma u otra. Lo que parece estar claro es la característica fundamental de este icono religioso, un mediador entre los hombres y una entidad superior. Pero si nos introducimos más, casi llegando a la época actual, resulta muy importante fijarnos en que este papel puede vérselo añadido una característica más, la del intruso-benefactor. Esta figura mítico-heroica, ya analizada, nos remite al ángel por entero. Una de sus *funciones principales*<sup>31</sup> radica en el contacto y protección de la creación, en concreto, de los seres humanos. Sin embargo como apuntábamos, si ya es difícil distinguir entre lo visible y lo invisible, todavía lo es más,

---

<sup>31</sup> Como señala José Jiménez en su libro **El ángel Caído**, extrayendo el pensamiento de Santo Tomás de Aquino: “[...] los ángeles se dividen en tres jerarquías y tres órdenes diferentes: Serafines, Querubines y Tronos, la primera; Dominaciones, Virtudes y Potencias, la segunda; y Principados, Arcángeles y Ángeles, la tercera. Son estos ángeles de la última jerarquía los encargados de la administración de las cosas humanas.”

si el objeto de nuestro estudio se halla en la frontera entre ambos mundos, donde se supone que habita esta figura mítico-religiosa.

### **El Ángel en el Cine, la quiebra de la modernidad.**

Antes de comenzar el análisis de la película ¡Tan Lejos, Tan Cerca!, resulta pertinente ahondar en las anteriores obras cinematográficas que contendrán ángeles o bien sucedáneos de los mismos y narraciones literarias. Principalmente la figura de este personaje mitológico se ha movido entre la comedia y el drama. En cuanto a las películas, sería muy difícil rescatar ejemplos pero a pesar de ello podemos citar como los más importantes a “Un Ángel Pasó por Brooklyn”, “Almost an Angel”, “An Angel Comes to Brooklyn”, “Ha Llegado un Ángel”, “Death of an Angel”, y “El Cielo Sobre Berlín”. Todos estos ejemplos comparten un nexo de unión y es la representación más fidedigna del supuesto papel del Ángel en la creación, variando según nos vamos acercando a los años 80 y 90, como quedara plasmado en la obra de Wenders.

Todas las adaptaciones incluyen aspectos clave en el ángel, como ser protector, de aspecto no andrógino al contrario de lo representado en el arte a lo largo de la historia, pero si con caracteres de benefactor. Pierden la visión de mediador con Dios, es decir, de transmisor puro de la palabra de Dios, siendo un personaje semi-heroico, que ayuda a los protagonistas en sus peripecias. Casi adquiere la figura de padre-mentor, ya que tanto en Un Ángel pasó por Brooklyn como en Ha Llegado un ángel, resulta muy destacado, la acción de consolador, portador de la luz y el camino a seguir, para que los protagonistas reflexionen sobre su vida. Sin embargo, a pesar de ser esta una de las características conformante del ángel religioso, parece, e intuimos que tanto estas obras, como la realizada por Frank Capra (a pesar de que no incluye personajes angélicos puros, como ya explicaremos más adelante) “Que bello es vivir”, beben irremediamente del fantasma de Oscar Wilde, aquel que se le aparece primero al viejo avaro en Cuento de Navidad, el fantasma del pasado. Quizás sin remedio, una vez más este proceso intermedial, ejerce una fuerte mutación, sobre todo en ensalzar una de las cualidades del ángel, en detrimento de la que mencionábamos antes, transmitir y ejecutar la palabra de Dios. Se muestra como una figura cercana, aunque por encima del bien y del mal, a la vez mágica, y al mismo tiempo muy humana. Pierde incluso la representación de las alas blancas, las espadas de fuego, el halo del espíritu santo, sus ropajes vaporosos, traspasando en ocasiones la frontera entre lo invisible-sagrado, con lo visible-terrenal. Este fenómeno queda patente cuanto más nos acercamos al final del siglo XX, adquiriendo incluso nuevas versiones.

Centrándonos en el referente más cercano a ¡Tan Lejos, Tan Cerca!, debemos analizar brevemente *El Cielo Sobre Berlín*. Realizada en 1987 nos muestra una historia similar con dos ángeles, que observan Berlín y sus gentes. Son consciencias inteligibles, que no necesitan hablar, se mueven por la ciudad apareciendo y desapareciendo, invisibles a los ojos del hombre, enviados por un Dios de amor. Su aspecto es corriente, visten chaquetas y abrigos, como cualquiera de los que pasean por la calle. En ocasiones se acercan a las personas, escuchan sus mentes, sus pensamientos y sentimientos, en pos de comprender aquello que les aflige. Pero son sólo eso meros espectadores, inmortales, condenados al mundo del blanco y negro, quizás una metáfora de la quiebra de la modernidad y de la caducidad del cristianismo. En la poesía que nos sumerge Wenders, hay una profunda nostalgia y desazón, más característica de un ángel caído, que de un ser semidivino mano de Dios. Una constante reflexión que se culmina como en ¡Tan Lejos, Tan Cerca!, cuando uno de los dos protagonistas, abandona su condición para convertirse en mortal, y así amar a una joven trapeceista. Entonces vuelve el color al film, la sonrisa a Bruno Ganz, el ángel que se convierte en humano, en definitiva una quiebra que tendrá como consecuencia la secuela que nos ataña ¡Tan Lejos, Tan Cerca!

### **Valedores de la humanidad, artistas de la creación**

En la obra de Wenders se respira la poesía, la narración existencial, el mito. Dos Ángeles que observan desde las alturas, caracterizados como dos artistas de la creación. Su habla profunda, su aspecto y vestimenta, propios de un artista, así como esa coleta post-renacentista que percibimos su presencia en biografías como “Amadeus”, sugieren un proceso de reelaboración, de interrelación con los que en el Antiguo Testamento se nos ofrecía. Dios es el arquitecto y los ángeles son los obreros de la creación, encargados de su protección y mantenimiento. Esta reelaboración no es otro que la figura del artista cercano a los siglos XVIII y XIX, aquel que como muchos autores denominaban, era la mano directa con Dios, el dedo por el cual nos mostraba su creación ya fuera en forma de pintura, música, escultura o literatura. Lo vemos en los dos filmes; el viejo que cuenta historias, el antiguo ángel que abre una galería de arte, la poesía y prosa de los protagonistas, Bruno Ganz, Otto Sandler, y Nastassja Kinski. La obra de Wenders, pareciera pretenciosa y demasiado simbólica, alejada del espectador. Sin embargo resulta, como ocurriera con los humanistas, una exaltación del ser humano, a través de la representación de su mayor valedor, los ángeles del cielo. Este acercamiento tanto en “*El Cielo sobre Berlín*”, como la película objeto de estudio “*Tan lejos, tan cerca*”, lleva implícito

un segundo apéndice que estudiaremos a continuación, fundamentado en el peligro del contacto con el ser humano.

En la segunda película, Cassiel, tremendamente afligido por el desamparo de la Tierra, muestra su misericordia salvando de la desgracia a una niña. Esta acción, causa-efecto, repetida en innumerables filmes, posee connotaciones diversas. En primer lugar, como valedor, protector de la humanidad, se enfrenta a la paradoja de no poder intervenir, aun teniendo poder para evitar las desgracias humanas. Si bien esta reflexión, ocurrió ya en la noche de los tiempos, cuando el primer ángel según la mitología, traicionó los mandatos divinos en pos de la humanidad; resulta curioso que este hecho se venga repitiendo a lo largo de los siglos y sobre todo se reinterprete en la cinematografía actual. Como desgranaremos más adelante, esta atracción hacia el ángel caído posee dos vertientes, el sacrificio desinteresado por el prójimo, héroe, y el sacrificio con intenciones no tan desinteresadas, villano. Cassiel en este caso ejerce de héroe, pero con terribles consecuencias ya que supondrá su muerte definitiva al final del film.

“Vosotros a los que amamos, no nos veis, no nos oís, nos imagináis lejos y sin embargo estamos tan cerca. Somos los mensajeros que acercan a los que están lejos. [...]El mensaje es el amor. Nosotros no somos nada. Vosotros, sois todo para nosotros. Dejad que vivamos en vuestros ojos. Mirad el mundo a través de nosotros. Reconquistad con nosotros, vuestra mirada amorosa, entonces estaremos cerca de vosotros y vosotros cerca de él.”<sup>32</sup>

Esta última reflexión que plantea el film, acto seguido de la muerte de Cassiel, ahonda aún más en la figura implícita que conlleva el ángel, así como sus adaptaciones posteriores. Un mensajero, de una entidad, que se afana en recuperar al ser humano, perdido en este *océano de tiempo*<sup>33</sup> de la posmodernidad. Existen dos representaciones del ángel en el cinema, las dos con sus matices correspondientes. La primera es la que nos hemos referido durante toda la exposición, el ángel puro, o mitológico; la segunda adquiere los mismos caracteres, y sin embargo permanece latente y camuflada, al igual que le sucede a Cassiel, cuando se convierte en humano. Los héroes mesiánicos, persiguen estos mismos preceptos, como los ángeles, y sin embargo toman formas más distantes de la figura mítica, como Cassiel (llega a ser un borracho y traficante), quizás dotados de aspectos más entendibles para el espectador. Existen muchos

---

<sup>32</sup> Transcripción literal de la última secuencia del film “¡Tan Lejos, Tan Cerca!”

<sup>33</sup> Es un concepto extraído por muchos teóricos de la posmodernidad, que germina en la película **American Beauty** del director Sam Mendes, en una de las últimas escenas memorables, cuando el protagonista encarnado por Kevin Spacey, admira aquello que afirman que todos contemplamos antes de morir, su vida pasando veladamente, como un carrete de fotos en movimiento.



ejemplos, desde Star Wars, hasta Matrix, pasando por las innumerables adaptaciones literarias, que beben sin remedio de esta figura mitológica.

### **Horizontes intermediales, la atracción del Ángel Caído.**

El primer héroe mesiánico, Cristo, realizó en gran parte aquello mismo por lo que el Lucero del Alba, fue condenado. Sin embargo la clave supone el sacrificio desinteresado del primero en pos de un mandato mayor, ajeno a su vida. Aunque pareciera que con este sacrificio, el mal, había sido vencido, Lucifer derrotado, actualmente la atracción hacia la caída, el descenso de alguien puro, y su ascenso posterior, sustrae una atención fuera de sí, curiosidad. Vivimos tiempos adversos para los héroes, y en especial, los mesiánicos. A menudo confundidos y vilipendiados. Aún suscita mayor interés contemplar la destrucción de aquel que permanece en un sustrato moral superior, que aquel que triunfa sobre el mal. Esta afirmación, puede parecer pretenciosa y poco esclarecedora, y en cierto modo lo es, sin embargo, debemos señalar la parte veraz de la misma mientras se refiera a las características posmodernas de los tiempos en los que *vivimos*<sup>34</sup>. Donde las escalas de grises, imperan sobre el negro y el color.

¿Qué ocurre con los ángeles del cielo, porque se nos representan como seres infernales? Muchos son los ejemplos, desde Constantine, hasta la saga de Ángeles y Demonios. *Sara Martín*<sup>35</sup>, en una de sus publicaciones, engloba incluso a estos seres, como unos monstruos, y en cierta medida lo son. Resultan incomprensibles, y lo que no se entiende provoca cierto temor, y aquello que se teme, termina convirtiéndose en un monstruo al que destruir y perseguir.

Así mismo este fenómeno, la imagen de lo angélico, sufre una *confusión*<sup>36</sup>, una hibridación con aquello de lo que pensábamos tan ajeno, que es el ser humano. Paul Klee, Max Ernst, artistas modernos, señalan esta confluencia en sus obras, pues el ser humano es finito y el ángel eterno, es inconsciente y el ángel consciente. Como ocurre a Cassiel, se siente perdido, pues parece humano, pero no lo es, posee sus mismas frustraciones, y se encuentra asfixiado por el tiempo, que resulta ser una hoguera en la que ardemos lentamente. Este fenómeno queda esclarecido en la siguiente afirmación; si el ángel primigenio, fue creado y representado por una entidad divina, el ser de nuestros días sin embargo, es fruto de una mutación

---

<sup>34</sup> “La quiebra de la modernidad suscita una sacudida de la imagen, un retorno a la experiencia tormentosa de la búsqueda de nuevas formas de identidad y conocimiento.” pp. 225, J. Jiménez, *El Ángel Caído*, Ensayo Galaxia Gutenberg, Barcelona, 2007.

<sup>35</sup> S. Martín, *Monstruos al final del milenio*, Alberto Santos (ed), 2000.

<sup>36</sup> J. Jiménez, *El Ángel Caído*, Op Cit., pp. 227.

provocado por los humanos, que tratan de explicar aquello que es imposible de hacerse, que intentan abarcar aquello que no puede delimitarse, que persiguen alcanzar aquello que les está vedado. Por ello, dibujan un ángel próximo al caído, pues es fiel reflejo de sus propias identidades, confusas y perdidas.

## 5. DÍAS DE FUEGO, Y EL FIN DEL MITO.

Ciertas reflexiones como las que apunta José Jiménez, extraídas del pensamiento de Walter Benjamín, resultan esclarecedoras “En este ángel, a punto de alejarse de algo que le tiene pasmado, con los ojos desmesuradamente abiertos, la boca abierta y extendidas las alas, Benjamín descubre el aspecto del ángel de la historia. Lo que el ángel mira son las catástrofes y ruinas del pasado. Y aunque según Benjamin, quisiera detenerse para recomponer lo despedazado, desde el paraíso sopla un huracán que se le enreda en las alas y le empuja sin remisión hacia el futuro. Un futuro al que el ángel da la espalda, mientras que los montones de ruinas crecen ante él hasta el cielo.”<sup>37</sup>

Las ruinas se ciernen sobre la creación, el Apocalipsis se avecina. Nada puede hacerse ya, pues sin remedio perdemos la perspectiva y este mito desaparece, se transforma, se oculta. La representación cinematográfica del ángel, parece imposible, sin una hibridación completa con el ser humano, pues de lo contrario resultaría inteligible para el espectador. Si intentas narrar una historia con estos personajes, resulta casi imposible hacerla por entero, respetando las cualidades que hemos ido exponiendo a lo largo de estos últimos apartados. El espectador reniega, escapándose del film, pues le es ajeno aquello que se representa. Quizás la única solución sea la representación velada de los mismos, héroes mesiánicos muy humanos, jedís, vaqueros, policías, terminators, capitanes de naves espaciales, entes... No pretendemos decir que el mito se ha exterminado, pues si bien es cierto que aún se realizan interpretaciones literales, más o menos subjetivas y en muchas ocasiones desafortunadas; todos recordamos Michael, de Jhon Travolta, o Dogma, con el protagonista del Indomable Will Hunting, y un Ben Affleck, ambos presos de una vorágine de destrucción, e incluso el atormentado Harry Angel, en *El Corazón del Ángel*. Quizás el elemento que Benjamín señala, y que puede ser una respuesta a los pastiches innumerables, que nos ofrecen los realizadores tanto de Hollywood, como de cines periféricos, es la característica común de elemento intruso, más que de un personaje fácilmente representable. Como mediador, desdibujado, entre lo visi-

---

<sup>37</sup> Texto extraído y elaborado por José Jiménez a partir de **W. Benjamin**, “Tesis de filosofía de la historia”, en *Discursos interrumpidos- I*, J. Aguirre (trad.), Madrid, Taurus, 1973, pp 175-191.

ble y lo invisible, lo divino y lo profano, lo tangible y lo intangible; esta figura angélica se encuentra perdida, vorazmente consumida por los demonios de la noche, o los fantasmas del ridículo.

Lo que intentamos señalar es que resulta muy difícil construir al pie de la letra la figura mitológica, cuando nadie o casi nadie cree, salvo excepciones religiosas, otorga mayor veracidad y/o importancia a estos seres creados hace más de 2000 años, hecho que subrayamos en la mayor parte de las míticas construcciones y arquetipos, de los que nuestras sociedades beben, que han sido calificados como ensañaciones, mentiras. Una metáfora de la actualidad, queda subrayada en quizás una de las obras más importantes de la fantasía literaria del siglo pasado, *La Historia Interminable*, nos habla de este fenómeno en el que la realidad devora sin remedio cuanto fue creado por la imaginación del hombre, y que aunque no pueda enmarcarse en nuestro plano cotidiano, aun formando parte de nosotros mismos. Es decir, si negamos, la mitología estamos olvidando una parte importante de la realidad, si obviamos en este caso a los Ángeles, estamos sustrayendo una parte fundamental de nosotros mismos, como señala Wenders. Actualmente para que un mito sea válido y su representación cinematográfica creíble, debe conservar aspectos que el espectador, acepte y no rechace de plano. Por tanto, si desean ver Ángeles en el cine, olvídense de las alas blancas.

En mundos que se derrumban para dar paso a otros nuevos, siempre surge la figura del ángel. Una interesante situación se plantea en los extras que nos proporciona el DVD que tenemos en nuestras manos de *¡Tan Lejos, Tan Cerca!* Durante las entrevistas a los actores y al director de la cinta, Wim Wenders, se les realiza la siguiente pregunta, esclarecedora, y que aún con asombro, no todos contestan de la misma manera.

“¿Cree usted en los ángeles?”

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BALLÓ, Jordi, PÉREZ, Xavier, *La semilla inmortal*, Anagrama, 2006.  
 BARTHES, Roland, *Mitologías*, Biblioteca Nueva, 2012.  
 BENJAMIN, Walter, “Tesis de filosofía de la historia”, en *Discursos interrumpidos- I*, J. Aguirre (trad.), Madrid, Taurus, 1973, pp. 175-191.  
 BETTELHEIM, Bruno, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Barcelona, Crítica S.L. 1999.  
 BRAUDILLARD, Jean, *La Precesión de los Simulacros*, ed Kairos, 1978.  
 CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil caras*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1997.

- \_\_\_\_\_, *Los Mitos, su impacto en el mundo actual*, Kairos, 1972.
- COLLODI, Carlo, *Las aventuras de Pinocho*, Madrid, Penguin Random House Grup Editorial España, 2011.
- COTT, Jonathan., (Ed.) *Cuentos de hadas victorianos*, Madrid, ed. Siruela, 1973.
- ELIADE, M., *Aspectos del mito*, Paidós, 2000
- ENDE, Michael, *La historia interminable*, Madrid, Ed. Alfaguara, 2007.
- GARCÍA MINGORANCE, Gabriel, *Fractura y Fragmentación Narrativa de lo Extraordinario en cine y literatura*, Madrid, Fundación Universitaria Española, 2014.
- GÓMEZ ALONSO, Rafael, *Paradigmas de la representación audiovisual. Experiencias intermediales del documental performativo*, nº 98, pp. 125-135, 2014.
- GUBERN, Roman, *Espejo de Fantasmas*, Espasa, 1993.
- JIMÉNEZ, José, *El Ángel Caído*, Ensayo Galaxia Gutenberg, Barcelona, 2007.
- KING, Stephen, *Danza Macabra*, Valdemar, 2006.
- MALINOWSKI, Bronislaw, *Magia, ciencia y religión*. Editorial Ariel, 1994.
- MANLOVE, Colin Nicholas, *Modern Fantasy: Five Studies*, Cambridge, Cambridge University Press, Mass, 1975.
- NIKOLAJEVA, María., *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*, Stockholm, ed. A.W. International, 1988.
- PROPP, Vladimir., *Morfología del cuento*, Madrid, Ed. Akal, 1998.
- RODARI, Gianni, *Gramática de la Fantasía: Introducción al arte de inventar historias*, Barcelona, Ediciones del Bronce, 1998.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio, “Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine”, *Comunicación y Sociedad*, volumen XXII, nº 2, 2009, 109-137.
- TODOROV, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, México, Ediciones Coyoacán, 2005.
- TOLKIEN, J.R.R., *Los monstruos y los críticos, y otros ensayos*, Barcelona, Ed. Minotauro, 1998.
- TOVAR PAZ, Francisco José, *Un río de fuego y agua. Lecciones sobre mitología y cine*, Cáceres, Universidad de Extremadura, 2006.